

## ALLGEMEINES

In dieser Solovariante trittst du gegen Franz, einen kartengesteuerten Mautoma, an. Mithilfe eines anpassbaren Schwierigkeitsgrads, sollte es Franz dir nicht zu einfach machen, gegen ihn zu gewinnen.

## SPIELMATERIAL

Neben dem Material des Grundspiels benötigst du:

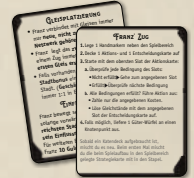
- 8 Aktionskarten (Nr. 1A, 1B, 2A, 2B, 3A, 3B, 4, 5)
- 3 Strategie-Aktionskarten (Nr. 6☆, 7☆, 8☆)
- 5 Entscheidungskarten (Nr. 1, 2, 3, 4, 5)
- 3 Strategie-Entscheidungskarten (Nr. 6☆, 7☆, 8☆)
- 1 Mautoma-Spielhilfe



Aktionskarten



Entscheidungskarten

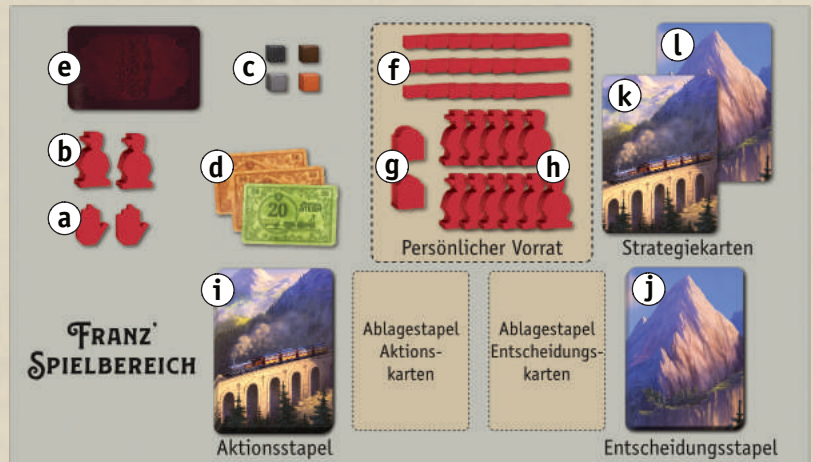


Spielhilfe

## SPIELAUFBAU

Baue das Spiel für eine normale 2-Personen-Partie auf, wobei für Franz Folgendes gilt:

- **Spielplan:**  
Keine Änderungen. Platziere für Franz 3 Handmarker, 1 Einflussmarker, 1 Zugreihenfolgemarken sowie 1 Bahnhof in Wien, wie für eine menschliche Person.
- **Spielbereich:**
  - a. 2 Handmarker
  - b. 2 Arbeiter (angestellt)
  - c. 4 beliebige Güter-Würfel
  - d. 120 Gulden
  - e. 1 beliebige, verdeckte Staatsbahn-Aufbaukarte (= Franz' Anlegestelle)
- **Persönlicher Vorrat:**
  - f. 18 Gleise
  - g. 2 Bahnhöfe
  - h. 13 Arbeiter
- i. **Aktionsstapel:**  
Bilde aus 5 Aktionskarten den Aktionsstapel. In diesem muss jede Nummer von 1-5 genau 1x enthalten sein. Von den Karten 1, 2 und 3 gibt es je 2 Versionen: eine leichtere (A) und eine anspruchsvollere (B). Je nachdem wie schwer dein Gegner sein soll, kannst du bei diesen jeweils zwischen den beiden Varianten wählen. Lege die aussortierten Karten zurück in die Schachtel. Mische die 5 ausgewählten Karten und lege sie verdeckt als Aktionsstapel in Franz' Spielbereich.
- j. **Entscheidungsstapel:**  
Mische die 5 Entscheidungskarten (Nummer 1-5) und lege sie verdeckt in Franz' Spielbereich.
- k. **1 Strategie-Aktionskarte:**  
Wähle 1 zufällige Strategie-Aktionskarte (Nummer 6☆, 7☆, 8☆) und lege sie verdeckt in Franz' Spielbereich. Diese kommt beim ersten Neumischen der Aktionskarten in den Aktionsstapel.
- l. **1 Strategie-Entscheidungskarte:**  
Wähle 1 zufällige Strategie-Entscheidungskarte (Nummer 6☆, 7☆, 8☆) und lege sie verdeckt in Franz' Spielbereich. Diese kommt beim ersten Neumischen der Entscheidungskarten in den Entscheidungsstapel.





## ALLGEMEINES

- Franz verliert keinen Einfluss, wenn er in einer Runde **dieselbe Aktion** mehrfach ausführt.
- Franz verwaltet **Gulden** und **Güter-Würfel**. Die Farbe der Güter-Würfel in seinem Spielbereich haben keine Bedeutung. Franz verwendet die Güter als Joker-Ressourcen. Ausnahmen hiervon sind die Güter in Franz' Fabriken auf dem Spielplan sowie die Güter-Würfel, die er von diesen an Knotenpunkte ausliefert. Hier muss der Güter-Typ (=Farbe) übereinstimmen.
- Auf **Verträgen** kann Franz beliebige Fabriken platzieren, die Farben müssen nicht übereinstimmen.
- Erhält Franz einen neuen **Vertrag**, legt er - falls vorhanden - seine noch nicht zugewiesenen Fabriken auf diesen.
- Die **Kosten**, die Franz beim Ausführen der Aktionen bezahlen muss, ist immer auf seiner aktuellen Aktionskarte angegeben. Weitere Kosten fallen nicht für ihn an!
- **Neue Arbeiter** kann Franz, genau wie du, nur aus Städten erwerben, deren Einflussmarker er bereits auf der Einflussleiste erreicht hat oder überschritten hat.
- Franz nimmt sich zwar das **Semmering-Plättchen**, nutzt es aber nicht.
- Die **Zugreihenfolge** bestimmt ihr wie im regulären Spiel.
- Erhält Franz einen **Geschäftsmarker**, entscheidet er sich immer für Einfluss.
- Erhält Franz **Einfluss**, verschiebt er seinen Marker nur so lange, bis er den Einfluss des einflussreichsten Knotenpunkts erreicht hat und sein Einflussmarker vor deinem liegt. Danach erhält er für jeden weiteren Einflusspunkt stattdessen 10 Gulden.



**Beispiel:** Franz (*rot*) erhält aufgrund des Geschäftsplättchens **3** genau 3 Einflusspunkte. Er nutzt 2 davon, um dich (*gelb*) auf der Einflussleiste zu überholen und mit der einflussreichsten Stadt gleichzuziehen. Für den letzten Einflusspunkt erhält er 10 Gulden.

### Bezeichner

- **Gemeinsame Stadt:** Stadt, die sich sowohl in Franz' als auch deinem Netzwerk befindet.
- **Private Stadt:** Stadt, die sich nur in Franz' Netzwerk befindet.
- **Produzierende Fabrik:** Fabrik auf dem Spielplan, die noch nicht erschöpft ist - es befinden sich noch Güter-Würfel neben der Fabrik.
- **Nicht zugewiesene Fabrik:** Fabrik in Franz' Spielbereich, die noch keinem Vertrag zugewiesen ist.
- **Benachbarte Stadt:** Stadt, die sich mithilfe eines Gleis verbinden lässt.

## ANFANGSGEBOT FÜR EINFLUSS

Du entscheidest zuerst, wie viel du bieten möchtest, bezahlst und setzt deinen Einflussmarker entsprechend.

Ziehe anschließend 1 zufällige Staatsbahn-Aufbaukarte und lege Franz' Einflussmarker so viele Spalten wie die Nummer unten rechts auf der Karte angibt rechts neben die Spalte des Knotenpunkt-Einflussmarkers mit dem niedrigsten Einfluss (also dem ganz linken). Lege die Karte anschließend wieder zurück in die Schachtel. Franz bezahlt entsprechend der Spalte die zugehörige Anzahl am Gulden.



**Beispiel:** Die Staatsbahn-Aufbaukarte hat die Nummer 2. Der *blaue* Einflussmarker hat den geringsten Einfluss (30). Franz (*rot*) platziert seinen Marker deshalb **2 Spalten** rechts neben der Spalte mit dem *blauen* Marker und bezahlt die Kosten in Höhe von 50 Gulden.









## Beispiel 1 - Über Stadt zum Knotenpunkt



Franz (rot) baut 2 Gleise.

Von Wien aus kann er mit 2 Gleisen sowohl den braunen als auch den blauen Knotenpunkt erreichen. Mithilfe von Slot A auf der Entscheidungskarte wählt er den braunen Knotenpunkt (Amstetten), da dieser eine höhere Priorität als der blaue (Gloggnitz) hat.

Die Verbindung kann über St. Polten oder über Baden erfolgen. Gemäß Slot A entscheidet sich Franz für St. Polten, die Stadt mit den meisten freien Fabrikbaustellen.

## Beispiel 2 - Über Knotenpunkt zur Stadt

Hier verbindet Franz (rot) mit seinem 1. Gleis St. Polten mit dem braunen Knotenpunkt Amstetten (gemäß Slot A).

Das 2. Gleis muss er an St. Pölten zu der Stadt mit den höchsten Einflusspunkt-Bonus legen (Slot A). Mit je 2 Einflusspunkten (Geschäftsplättchen) stehen Linz, Mariazell und Mürzzuschlag zur Auswahl. Freie Fabrikbaustellen besitzt keine der 3 Städte. Daher nutzt Franz als letztes Auswahlkriterium die alphabetische Namensreihenfolge und verbindet mit dem 2. Gleis Amstetten und Linz.



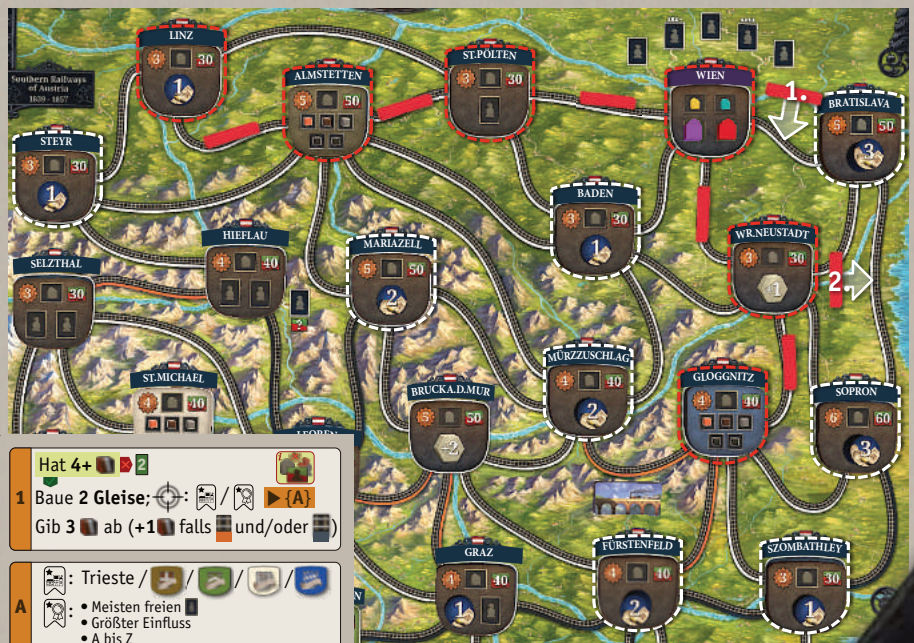
## Beispiel 4 - Ingenieure und Gebühren

Franz (rot) kann keine der bevorzugten Städte mit 2 Gleisen erreichen und muss stattdessen Städte mit bevorzugten Belohnungen erschließen (Slot A). Keine der Nachbarstädte hat freie Fabrikbaustellen.

Die nächste Präferenz ist die Nachbarstadt mit den meisten Einflusspunkten, weshalb sich Franz beim 1. Gleis zwischen Bratislava und Sopron entscheiden muss (beide 3 Einflusspunkte). Bratislava steht im Alphabet vor Sopron, deshalb verbindet er zunächst Wien mit Bratislava.

Da er das 2. Gleis an die soeben erschlossene Stadt legen muss, verbindet er jetzt Bratislava mit Sopron,

da dies die einzige Nachbarstadt von Bratislava ist, die noch nicht zu Franz' Netzwerk gehört. Insgesamt erhält Franz für diese Aktion 6 Einflusspunkte.





## Beispiel 5 - Ingenieure und Gebühren



Franz (rot) kann keine der bevorzugten Städte mit 2 Gleisen erreichen und muss stattdessen die Stadt mit der bevorzugten Belohnungen 'Nachbarstadt mit den meisten freien Fabrikbaustellen' erschließen (Slot A): **Fürstenfeld**. Deren Anbindung erfordert jedoch einen **Tunnelbauer**.

Hat Franz bereits einen **Tunnelbauer** oder hat er mehr Einfluss als die Stadt mit dem niedrigsten Einfluss, von der er einen **Tunnelbauer** einstellen kann, nimmt sich Franz diesen und erschließt **Fürstenfeld** mit einem Gleis von **Gloggnitz** aus.

Hat Franz keinen **Tunnelbauer** und kann auch keinen anheuern, kann er das Gleis nicht bauen und eine andere Stadt wählen. Die Stadt mit den zweitmeisten freien Fabrikbaustellen ist **Murzzuschlag**. Da die Anbindung von **Gloggnitz** ebenfalls einen **Tunnelbauer** erfordert, muss Franz **Murzzuschlag** von **Amstetten** aus erschließen. Dort hat Franz bereits 2 Gleise, weshalb er dort zunächst kostenlos 1 Bahnhof baut. Den dazu benötigten **Brückenbauer** besitzt Franz bereits. Anschließend baut er das Gleis und muss dabei dem gelben Spieler 10 Gulden bezahlen, da dieser bereits ein Gleis auf dieser Strecke besitzt. Die Nachbarstädte von **Murzzuschlag** haben keine freien Fabrikbaustellen, weshalb Franz das 2. Gleis zur Nachbarstadt mit den meisten Einflusspunkten (Slot A) baut. Die Wahl fällt auf **Bruck a. d. Mur**. Zwar bringt **Mariazell** ebenfalls 2 Einflusspunkte, steht im Alphabet aber hinter **Bruck a. d. Mur**.

## STRECKENAUSBAU ZU FREIER FABRIKBAUSTELLE

### Bedingungen:

- Franz hat 40 oder mehr **Gulden**.
- Es gibt mindestens 1 Nachbarstadt zu Franz' Netzwerk, die 1 oder mehrere freie **Fabrikbaustellen** besitzt.

### Aktionen:

1. Franz bezahlt 40 **Gulden**.
2. Franz baut 1 **Gleis** zu der Stadt mit den meisten freien Fabrikbaustellen. Gibt es mehrere Städte mit dieser Anzahl, entscheidet Franz mithilfe von Slot A, zu welcher Stadt er das Gleis legt.
3. Falls vorhanden erhält Franz den **Stadtbonus** der neu erschlossenen Stadt.

Hat 40+ 3

Es gibt 1+ Nachbar- mit freier 4

2 + 1x {A}

: mit den meisten freien

A : / / / / / Trieste

: • Meisten freien • Größter Einfluss • A bis Z



## NEUE FABRIK BAUEN

### Bedingungen:

- Franz hat 20 oder mehr **Gulden**.
- In Franz' Netzwerk gibt es mindestens 1 freie **Fabrikbaustelle**.

### Aktionen:

1. Franz bezahlt 20 Gulden.
2. Franz bestimmt mithilfe von Slot **B** den **Gütertyp**, den seine neue Fabrik produzieren soll (von oben nach unten weiter einschränkend):
  - Keinen der Typen, den bereits seine produzierenden Fabriken herstellen (Fabriken mit Güter-Würfeln).
  - Typ, für den es in seinem Netzwerk die größte Nachfrage gibt (Knotenpunkte).
  - Typ, von den zur Auswahl stehenden Gütertypen, dessen Farbe in der abgebildeten Prioritätenliste zuerst kommt.
3. Franz bestimmt den **Standort** der Fabrik: Stehen mehrere Standorte für die neue Fabrik zur Auswahl, bevorzugt Franz gemeinsame Städte (z. B. **Wien**) und entscheidet notfalls anhand des Städtenamens (A bis Z).
4. Franz legt 1 seiner angestellten **Arbeiter** auf die freie Fabrikbaustelle der gewählten Stadt und 3 Güter-Würfel des gewählten Typs aus dem allgemeinen Vorrat daneben.
5. Franz nimmt sich die zugehörige **Fabrik** und legt sie in seinen Spielbereich. Liegt dort noch ein Vertrag mit einer freien Fabrikbaustelle (egal welcher Farbe), legt er die Fabrik auf diesen.

Hat 20+ 3

1 Hat 1+ 2

20 + 1x ▶ {B}

**Welcher Fabrik-Gütertyp?**

- Nicht der seiner produzierenden Fabriken
- Gütertyp mit größter Nachfrage (verbundener Knotenpunkte)

**B**

Wo? Geteilte Stadt / A bis Z

Wie viele Fabrikgüter? 3 (Typ gemäß Fabrik)

### Beispiel - Fabrik bauen

In Franz' Netzwerk gibt es sowohl in **Wien** als auch in **St. Pölten** eine freie Fabrikbaustelle. **Wien** ist eine gemeinsame Stadt, daher entscheidet Franz sich, seine Fabrik dort zu errichten.

Da er bereits eine produzierende Fabrik für Eisen besitzt (**orange**), schließt er diesen Typ aus. Sein Netzwerk umfasst 2 Knotenpunkte, die aktuell 2 Holz, 2 Kohle und 2 Stein benötigen. Mithilfe der Farbprioritätenliste in Slot **B** nimmt sich Franz 1 Kohlefabrik.

Hat 20+ 3

1 Hat 1+ 2

20 + 1x ▶ {B}

**Welcher Fabrik-Gütertyp?**

- Nicht der seiner produzierenden Fabriken
- Gütertyp mit größter Nachfrage (verbundener Knotenpunkte)

**B**

Wo? Geteilte Stadt / A bis Z

Wie viele Fabrikgüter? 3 (Typ gemäß Fabrik)

## PERSONAL EINSTELLEN (2 ARBEITER)

### Bedingungen:

- Franz hat 20 oder mehr **Gulden**.
- In seinem Spielbereich sind weniger als 5 eingestellte **Arbeiter**.
- Franz' **Einfluss** ist mindestens so groß wie der, des einflussärmsten Knotenpunktes.

### Aktionen:

1. Franz bezahlt 20 **Gulden**.
2. Franz stellt 2/3 **Arbeiter** (Karte 2 A/B) von dem Knotenpunkt ein, dessen Einfluss gleich oder geringer als sein eigener Einfluss ist, wobei er die Stadt mit den günstigeren Arbeitern bevorzugt. Gibt es mehrere Städte mit den günstigsten Arbeitern, entscheidet sich Franz für die mit dem geringsten Einfluss und bei Gleichstand nach der abgebildeten Farbreihenfolge in Slot **D**. Falls möglich, versetzt Franz den **Arbeitslohn-Marker** um 2 Felder nach oben und legt 2 Arbeiter aus seinem persönlichen Vorrat als angestellte Arbeiter in seinen Spielbereich.

Hat 20+ 2

1 Hat 0-4 4

Hat  $\geq$  3

20 + 2x ▶ {D}

**D**

- Stadt mit günstigstem Arbeiter
- Stadt mit geringstem Einfluss





## STRATEGIEAKTION: 1 GLEIS NACH TRIESTE BAUEN

**Bedingung:** Trieste gehört noch nicht zu Franz' Netzwerk.

**Aktion:** Franz platziert 1 Gleis in Richtung von Trieste (unter Berücksichtigung der Sonderfälle: Bahnhöfe, Ingenieure und Gebühren). Er muss dafür **keine Güter-Würfel** abgeben.

Ist eine direkte Verbindung zu Trieste nicht möglich, legt Franz das Gleis so, dass sich sein Netzwerk Trieste nähert:

1. Franz ermittelt die Nachbarstadt, die Trieste am nächsten ist (Anzahl an notwendigen Verbindungen). Die Auswahl schränkt er mithilfe von Slot A ein.
2. Franz verbindet diese Stadt mithilfe 1 Gleises mit seinem Netzwerk.
3. Falls vorhanden, erhält Franz den **Stadtbonus** der neu erschlossenen Stadt.

Trieste noch nicht im Netzwerk 2

1 1x

: Trieste / am nächsten zu Trieste

A : Trieste / / / /

- Meisten freien
- Größter Einfluss
- A bis Z

### Beispiel

Trieste ist hier zu weit von Franz' Netzwerk entfernt, um es mit nur einem Gleis zu verbinden. Deshalb ermittelt Franz im nächsten Schritt die Nachbarstadt, die Trieste mit einer Entfernung  $\leftrightarrow$  von 2 am nächsten liegt: **Maribor**.

Hat Franz den für die Verbindung Fürstenfeld-Maribor benötigten **Brückenbauer**, platziert er dort das nötige Verbindungsgleis. (Hat er keinen **Brückenbauer** und kann sich auch keinen holen, würde Franz aufgrund von Slot A **Murska Sobota** erschließen, da diese am nächsten zu Trieste liegt und die meisten freien **Fabrikbaustellen** hat).

Trieste noch nicht im Netzwerk 2

1 1x

: Trieste / am nächsten zu Trieste

A : Trieste / / / /

- Meisten freien
- Größter Einfluss
- A bis Z



## STRATEGIEAKTION: NACHBARSTADT MIT DEN MEISTEN FABRIKBAUSTELLEN VERBINDEN

**Bedingung:** Es gibt mindestens 1 Nachbarstadt zu Franz' Netzwerk, die noch über **freie Fabrikbaustellen** verfügt.

**Aktion:** Franz verbindet diese Stadt unter Beachtung der Sonderfälle (Bahnhöfe, Ingenieure und Gebühren) mithilfe 1 Gleises mit seinem ein Netzwerk. Dabei muss er **keine Güter-Würfel** abgeben.

Muss er zwischen mehreren Städten wählen, entscheidet er mithilfe von Slot A, welche er davon erschließt.

Es gibt 1+ Nachbar- mit freier 3

2 1x

: mit den meisten freien


A : / / / / Trieste


- Meisten freien
- Größter Einfluss
- A bis Z



## ❧ FREIE AKTION: 1 GUT AUSLIEFERN

Nachdem Franz seine Hauptaktion ausgeführt hat, versucht er, 1 **Güter-Würfel** seiner Fabriken an einen **Knotenpunkt** seines Netzwerks zu liefern.

? Kann Franz 1 Gut liefern, gibt er 1  aus seinem Vorrat ab und liefert 1 Gut (Farbe muss übereinstimmen):

- Geteilte Stadt / private Stadt / A bis Z
- Gewinnbringendes Gut / 

### Bedingungen:

1. Franz hat mindesten 1 **Güter-Würfel** in seinem Spielbereich (Güter-Würfel auf der Anlegestelle zählen nicht).
2. Ein Knotenpunkt seines Netzwerks fordert einen Gütertyp, für den Franz eine produzierende Fabrik besitzt.

### Aktionen:

1. Franz gibt 1 beliebigen seiner **Güter-Würfel** aus seinem persönlichen Bereich ab (jedoch nicht von seiner Anlegestelle).
2. Er liefert 1 **Güter-Würfel** von seiner Fabrik mit dem geforderten Gütertyp an den Knotenpunkt aus. Muss Franz zwischen mehreren Knotenpunkten in seinem Netzwerk wählen, entscheidet er sich bevorzugt für einen gemeinsamen Knotenpunkt und anschließend nach der alphabetischen Reihenfolge. Er liefert immer den profitabelsten Gütertyp aus (pro Knotentyp maximal 1 Kohle) und entscheidet bei gleich teuren Gütertypen mithilfe von Slot **C**.
3. Als Belohnung für die Lieferung erhält Franz die reguläre Bezahlung (Gulden oder Schlüssel).

## ❧ PHASE 8: ENDE DER RUNDE / DES SPIELS ❧

Führt am Ende einer Runde die normalen Schritte durch.

Hat einer von euch Trieste mit seinem Netzwerk verbunden und besitzt Franz mindestens 1 nicht zugewiesene Fabrik? Franz nimmt sich jetzt den profitabelsten, ausliegenden Vertrag, den er mit diesen erfüllen kann (die Farben müssen nicht übereinstimmen).

Am Ende der 8. Runde bzw. dem Verbinden von **Wien** mit **Trieste**, führt ihr jetzt die Schlusswertung durch.

## ❧ SCHLUSSWERTUNG ❧

Ihr bestimmt beide nach den Standardregeln euer jeweiliges finales Gesamtvermögen.

### Zur Erinnerung:

- Franz überspringt die Einkommensphase (**PHASE 4**) und erhält deshalb niemals Extravermögen durch das **Semmering**-Plättchen.
- Franz hat keine **Investoren** und muss diese daher auch niemals auszahlen.

**Wer jetzt die meisten Gulden hat, hat gewonnen!**

## ❧ SCHWIERIGKEITSGRAD ❧

Du kannst den Schwierigkeitsgrad einerseits durch Auswahl der Aktionskarten einstellen. Die Karten mit den Nummern 1, 2 und 3 gibt es jeweils in 2 Varianten: **A** (leichter), **B** (schwerer). Je mehr B-Karten du verwendest, umso schwerer wird das Spiel.

Durch die Veränderung von Franz Startkapital, kannst du ebenfalls den Schwierigkeitsgrad beeinflussen: Leichter wird es, wenn du Franz gar kein Startkapital gibst (seinen Einflussmarker zu Spielbeginn setzt er in diesem Fall gratis). Schwerer wird es, wenn du das Kapital erhöhst (z. B. in 50 Gulden-Schritten).